

Reglamento del Campeonato de Videojuegos Pokémon 2012

Requisitos para participar:

Los jugadores que participen en el Campeonato de Videojuegos Pokémon 2012 solo podrán usar tarjetas DS de los juegos *Pokémon Edición Negra* o *Pokémon Edición Blanca*.

- Los jugadores que participen en las competiciones de Europa solo podrán usar versiones europeas de los juegos.
- Los jugadores que participen en las competiciones de Estados Unidos solo podrán usar versiones norteamericanas de los juegos.
- Los participantes del Campeonato Mundial de Videojuegos solo podrán usar tarjetas DS que sean legales en sus territorios de origen.

Los participantes competirán en tres categorías diferentes, dependiendo de su fecha de nacimiento:

- Categoría Júnior: nacidos en 2001 o después.
- Categoría Sénior: nacidos en 1997, 1998, 1999 o 2000.
- Categoría Máster: nacidos en 1996 o antes.

Los combates se llevarán a cabo mediante la comunicación por infrarrojos. Los jugadores tendrán que presentar sus propias consolas de la familia Nintendo DS, así como sus propias tarjetas DS de los juegos *Pokémon Edición Negra* o *Pokémon Edición Blanca*, y no podrán compartirlas con otro participante en la competición.

- Se recomienda encarecidamente que los participantes lleven sus propios cargadores para sus consolas de la familia Nintendo DS, ya que el personal del evento no dispondrá de cargadores para prestarlos. Habrá tomas de corriente disponibles en la zona de juego.

Para inscribirse en la competición:

El proceso de inscripción de participantes se llevará a cabo de forma presencial, en el lugar de celebración de cada competición. Los jugadores deberán presentarse la mañana del evento, en su lugar de celebración, para inscribirse y optar a una plaza de competición. No se garantiza una plaza de competición a los jugadores que estén en la cola hasta que no hayan completado la inscripción. Los jugadores serán responsables de mantener su puesto en la cola.

Los participantes deberán tener un ID de jugador. Si tienes una cuenta en el Club de Entrenadores Pokémon, pero no tienes un ID de jugador, puedes conseguir uno accediendo a tu cuenta y visitando <https://www.Pokemon.com/es/account/upgrade2/>. ¡Asegúrate de llevar tu ID de jugador al evento!

Para acelerar el proceso, los jugadores deberán tener preparado su equipo Pokémon antes de llegar a la mesa de inscripción.

- Cada participante deberá tener de 4 a 6 Pokémon en su Caja de Combate.
 - Más abajo podrás encontrar información sobre los Pokémon que se pueden usar en el torneo y los que no.
- Cada Pokémon podrá llevar un solo objeto, y este no podrá ser modificado una vez hecha la inscripción.
 - Dos Pokémon del mismo equipo no podrán llevar el mismo objeto.

Reglas de los combates:

El reglamento del torneo que los jugadores reciben durante la inscripción establece automáticamente las siguientes normas:

- Antes de que comience un combate, el equipo Pokémon de cada jugador se mostrará brevemente a su oponente. No se mostrarán los movimientos u objetos.
- A continuación, cada jugador deberá seleccionar los 4 Pokémon que utilizará en combate, a los que sacará de 2 en 2. El jugador desconocerá los Pokémon que ha elegido su oponente y el orden de dichos Pokémon hasta que esta información se desvele en el combate.
- Los enfrentamientos estarán configurados automáticamente para tener una duración límite de 15 minutos. Si no se ha declarado un ganador una vez que haya transcurrido el tiempo límite, el resultado del combate se decidirá por los criterios de desempate.
- Al comienzo de cada turno, cada jugador dispondrá de 1 minuto para seleccionar los movimientos de ambos Pokémon o para cambiar los Pokémon que se encuentran combatiendo. Si el jugador no hace su selección antes de que se agote el tiempo, el juego lo hará automáticamente.

Pokémon:

Los participantes pueden usar Pokémon de la Pokédex Nacional de *Pokémon Edición Negra* o *Pokémon Edición Blanca*, del 001 al 646, que hayan sido atrapados en el juego, transferidos de ediciones anteriores o recibidos mediante eventos o distribuciones oficiales. Los siguientes Pokémon NO están permitidos en el campeonato:

150 – Mewtwo	385 – Jirachi	492 – Shaymin
151 – Mew	386 – Deoxys	493 – Arceus
249 – Lugia	483 – Dialga	494 – Victini
250 – Ho - Oh	484 – Palkia	643 – Reshiram
251 – Celebi	487 – Giratina	644 – Zekrom
382 – Kyogre	489 – Phione	646 – Kyurem
383 – Groudon	490 – Manaphy	
384 – Rayquaza	491 – Darkrai	

Un participante no podrá tener en su equipo más de un Pokémon con el mismo número de la Pokédex de Teselia.

Todos los Pokémon de Nivel 51 o superior pasarán a ser de Nivel 50 durante la duración del combate con las siguientes peculiaridades:

- Todos los Pokémon conservarán los movimientos que conocían antes de que se ajustara su nivel automáticamente.
- Los Pokémon que evolucionan a partir del Nivel 50 mantendrán su evolución, incluso después de que su nivel se haya ajustado automáticamente.
- Los Pokémon de nivel inferior a 50 no experimentarán un ajuste automático de su nivel a 50, sino que se quedarán en el nivel actual.
- Las características de los Pokémon se ajustarán a las que tendrían si fueran del Nivel 50.

Cada Pokémon de un equipo podrá llevar un objeto, pero dos Pokémon del mismo equipo no podrán llevar el mismo objeto.

- Se aceptan como objetos permitidos los de *Pokémon Edición Negra* o *Pokémon Edición Blanca*, así como los obtenidos a través de un evento o promoción oficial de Pokémon.

Los participantes no podrán registrar a dos Pokémon con el mismo mote.

- Los participantes no podrán registrar a un Pokémon que tenga como mote el nombre de otro Pokémon (por ejemplo, un Unfezant cuyo mote sea Pidove).
- Serán descalificados los participantes que, a juicio de los árbitros del evento, hayan puesto nombres y motes ofensivos o inapropiados a sus Pokémon o Entrenadores.

Restricción de movimientos:

Los Pokémon solo podrán usar movimientos que hayan aprendido por cualquiera de los siguientes métodos:

- Al subir de nivel.
- De MT o MO.
- Como un movimiento de Huevo, mediante la cría.
- De un personaje del juego.
- Ya aprendido por un Pokémon que se haya recibido en una promoción o evento oficial de Pokémon.
- Un movimiento ya conocido por un Pokémon que ha sido transferido de otro juego Pokémon mediante el Pokétransfer o el Traslador PKMN.
- Los Pokémon no podrán utilizar el movimiento Caída Libre o Brecha Negra durante el combate.

Información adicional:

El uso de dispositivos externos para alterar un juego o Pokémon de un equipo está expresamente prohibido. Se efectuarán controles aleatorios durante el torneo para averiguar si se ha usado un dispositivo externo para modificar un equipo Pokémon. Los participantes que tengan Pokémon manipulados serán descalificados en el acto, independientemente de si el jugador ha modificado su juego o recibido un Pokémon u objeto que haya sido manipulado por un tercero. El participante es el único responsable de tener Pokémon legales. La organización tiene la última palabra con respecto a la legalidad de un Pokémon.

Un jugador debe notificar inmediatamente al personal del evento si cree que existe alguna singularidad con los Pokémon de su oponente. Al final de cada ronda, los resultados de todos los enfrentamientos serán definitivos. Si el problema en cuestión no se notifica antes de que termine la ronda, no se producirá ningún cambio en el resultado del encuentro, independientemente de que haya o no un problema con los Pokémon del oponente.

Se espera que los participantes y los espectadores demuestren buen espíritu deportivo con todos los contendientes y con el personal durante todo el transcurso del evento. Un participante puede quedar descalificado a resultas de acciones de amigos o familiares que perturben el funcionamiento del torneo. No se tolerará comportamiento ofensivo alguno dirigido al personal de Pokémon.